Mephisto®

europa

Mode d'emploi

Table des matières

Cher lecteur!

Nous voulons vous féliciter pour l'achat de votre nouveau *MEPHISTO EUROPA*. Cet ordinateur vous offre un excellent rapport qualité-prix. Bien que cet ordinateur soit relativement bon marché, des parties tests contre des ordinateurs d'Echecs beaucoup plus chers (et aussi au classement plus élevé) ont montré que le *MEPHISTO EUROPA* est un très fort partenaire. Avec sa fonction TUTOR l'ordinateur vous offre une caractéristique complètement nouvelle qui vous aidera à apprendre et à améliorer votre niveau.

Vous n 'avez probablement encore jamais joué avec un ordinateur d'Echecs jusqu'ici. Malgré cela vous vous rendrez compte rapidement que votre *MEPHISTO* est facile à utiliser. Lisez s'il voùs plait le mode d'emploi avec soin et essayez les différentes fonctions avant de commencer à jouer une nouvelle partie. Cela vous évitera d'être déçu de votre première partie avec *MEPHISTO*. Votre ordinateur est le produit de la meilleure technologie et du design allemands. Traitez s'il vous plait votre ordinateur avec soin et nettoyez le seulement avec un linge humide (pas de détergents).

L'équipe *MEPHISTO* vous souhaite beaucoup d'heures heureuses avec votre partenaire échiquéen *MEPHISTO*.

HEGENER + GLASER AG
Allemagne Fédérale

A) Introduction

A1) Comment se servir de l'ordinateur?

Se servir de l'ordinateur est une chose à la fois simple et logique. Il y a des **fonctions** et des **caractéristiques variées** qui sont groupées ensemble dans différents **modes**. Généralement vous ne pouvez utiliser que des caractéristiques particulières lorsque vous êtes dans des modes particuliers.

Mode PLAY:

C'est **l'état normal** auquel l'ordinateur est réglé. Quand vous êtes dans ce mode, vous pouvez jouer une partie contre l'ordinateur en utilisant un des cinquante niveaux de jeu à votre disposition. L'ordinateur dispose d'un niveau séparé pour les problèmes d'Echecs qui vous donne la possibilité de résoudre les mats en un, deux, trois coups etc.

Mode INFO:

Dans ce mode l'ordinateur peut vous donner différents types **d'informations**. Par exemple pendant une partie, il peut vous dire quel coup l'ordinateur considère et la profondeur d'analyse. Lorsque c'est à vous de jouer l'ordinateur vous donnera aussi des conseils pour les coups à jouer.

Mode POS:

Lorsque l'ordinateur est dans ce mode il est possible de vérifier et de changer les positions sur l'échiquier. Vous pouvez **introduire** de nouvelles pièces dans la partie ou **déplacer** les pièces d'une position à une autre sur l'échiquier. Il est aussi possible de mettre des positions déterminées (par exemple pour un problème d'Echecs). Il

est aussi possible d'utiliser cette fonction pour faire analyser la position à l'ordinateur.

Mode MEM:

Lorsque l'ordinateur est dans ce mode il accepte les **coups** qui sont **joués vers l'avant** (Par exemple des lignes d'ouvertures) ou **vers l'arrière**.

Mode TUTOR:

Dans ce mode vous pouvez sélectionner l'une des **64 positions d'entrainement pré-programmées** et vous pouvez les jouer avec l'aide de l'ordinateur. Pendant une partie, l'ordinateur vous aidera à analyser une position. Il peut aussi vous dire quel coup il compte jouer et, si vous avez joué un coup, quelle réponse il analyse. Vous avez toujours la possibilité d'effacer vos coups et de demander le conseil d'un coup (le meilleur) à l'ordinateur.
Vous pouvez toujours voir dans quel mode l'ordinateur se trouve grâce aux diodes (petites lumières) situées à la base de l'échiquier de votre ordinateur.

IMPORTANT: Notez que ces diodes ont aussi une autre fonction; dans des cas particuliers, l'ordinateur utilisera ces diodes pour montrer les différentes pièces d'Echecs sur l'échiquier (de droite à gauche): Roi (Diode TUTOR), Dame (INFO), Tour (+), Fou (MEM), Cavalier (POS), Pion (PLAY).

A2) Alimentation électrique

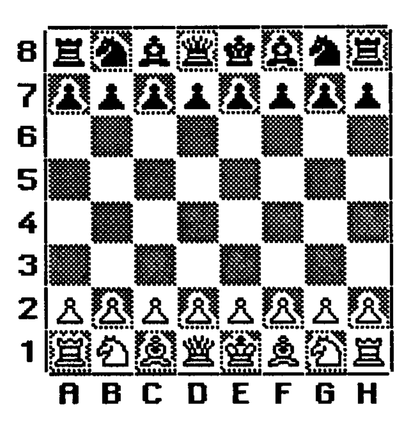
Votre *MEPHISTO* peut fonctionner sur piles ou avec un transformateur. Ce dernier vous fera bien sûr économiser de l'argent à long terme. Toutefois vous pouvez utiliser l'ordinateur sur piles dans les lieux où il n'y a pas de courant électrique disponible. Si vous n'utilisez pas l'ordinateur sur le courant électrique, mettez alors quatre

piles d' 1,5 Volts dans le compartiment pour les piles qui se trouve sous l'appareil. C'est une bonne idée d'utiliser des piles alkalines qui dureront plus longtemps. Lorsque vous utilisez un transformateur, nous vous recommandons fermement de n'utiliser que les adaptateurs officiels HEGENER + GLASER (HGN 5001 ou équivalent international). La prise pour le transformateur se trouve en bas sur le côté gauche de l'ordinateur.
Note: Branchez s'il vous plait le transformateur sur la prise de courant avant de brancher le transformateur sur l'ordinateur. Si vous procédez ainsi, alors votre *MEPHISTO* vous tiendra compagnie beaucoup plus longtemps!

B) Comment jouer avec l'ordinateur?

B1) Comment commencer une partie?

Avant de brancher l'ordinateur placez les pièces dans leur position de départ comme il montré ci-dessous. Les pièces blanches doivent être les plus proches de vous, c'est-à-dire des cases A1 à H1 et A2 à H2.



Jouer avec les Blancs

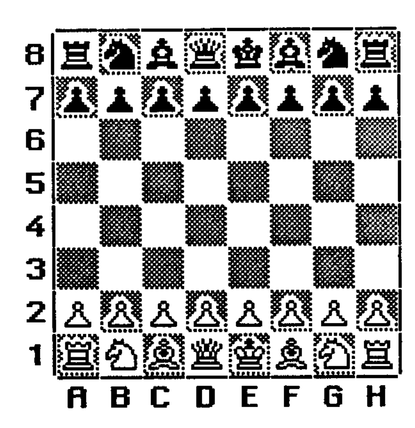
Quand vous mettez l'ordinateur en marche, les 16 diodes situées sur le côté gauche et à la base de l'échiquier s'allument les unes après les autres. Après cela elles s'éteignent et les diodes pour Blanc et PLAY à la base de l'appareil s'allument. Cela signifie que vous êtes maintenant dans le mode PLAY et que c'est aux Blancs de jouer. Vous pouvez maintenent commencer à jouer pour les Blancs et effectuer votre premier coup (voir section B2). Si toutefois vous souhaitez que ce soit l'ordinateur qui joue pour les Blancs (de façon que vous ayez les Noirs) vous devez faire jouer le premier coup à *MEPHISTO*. Pour ce faire appuyez sur la touche ENT. Vous devez toutefois vous souvenir d'une chose:

Avant que vous commenciez une partie, l'ordinateur tournera automatiquement l'échiquier de 180° si vous appuyez sur la touche 'ENT'. Cela signifie qu'il jouera son premier coup à partir du sommet de l'échiquier en allant vers le bas, c'est-à-dire que l'ordinateur considérera que vous souhaitez jouer avec les Noirs contre lui et commencera à jouer avec les Blancs à partir du côté opposé de l'échiquier. Si vous souhaitez jouer avec les pièces blanches devant vous c'est-à-dire pas du côté opposé de l'échiquier, vous pouvez appuyer d'abord sur la touche 'LEV', puis sur la case G1 et ensuite sur la touche 'ENT'. L'ordinateur jouera alors avec les Blancs depuis la base de l'échiquier vers le sommet. Appuyez une fois de plus sur la touche 'ENT' et l'ordinateur jouera son premier coup.

Si, durant une partie, vous souhaitez que l'ordinateur effectue le coup suivant, appuyez simplement sur la touche 'ENT'. Si vous continuez à le faire pendant toute la partie, l'ordinateur jouera une partie du début à la fin, c'est-à-dire qu'il jouera une partie automatique. L'ordinateur ne retournera pas l'échiquier si vous entrez une position ou une séquence de coups dans les modes POS ou MEM et que vous changiez ensuite de côté.

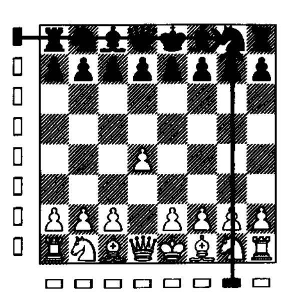
B2) Comment jouer les coups, affichage des coups

Prenons l'hypothèse que vous jouiez avec les Blancs et que vous soyez sur le point d'effectuer votre premier coup. Appuyez la pièce que vous souhaitez déplacer (dans notre exemple le pion de la Dame) sur sa case de départ. Vous entendrez un bip sonore et deux diodes sur les bords de l'échiquier vont s'alllumer (les coordonnées de la case).



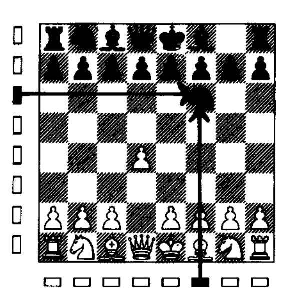
Ensuite placez la pièce sur sa case d'arrivée et appuyez à nouveau dessus. L'ordinateur fera entendre un nouveau bip sonore mais n'allumera pas les diodes des coordonnées de cette case. A la place la diode montrera à qui c'est le tour de jouer, c'est-à-dire qu'elle changera de Blanc en Noir. L'ordinateur a enregistré votre coup et analyse maintenant un coup pour les Noirs.

Pendant une partie et lorsque c'est à votre tour, la diode qui indique votre couleur (Blanc/Noir) sera allumée; pendant que l'ordinateur analyse, la diode de sa couleur clignote. Quand l'ordinateur a trouvé un coup, il fait entendre un bip sonore et sa diode arrête de clignoter mais reste allumée. En même temps les diodes des coordonnées s'allument pour indiquer quelle pièce l'ordinateur souhaite déplacer.



Appuyez la pièce indiquée sur la case où elle se trouve (L'ordinateur fait entendre son bip sonore) et l'ordinateur allumera alors les diodes des coordonnées de la case sur laquelle il souhaite déplacer sa pièce. Prenez la pièce et appuyez la sur la case d'arrivée indiquée par les diodes.

Note: Lorsque vous effectuez des coups sur votre échiquier sensitif, il est bon d'incliner la pièce légèrement et d'utiliser l'arète de la base de la pièce pour appuyer sur les cases désirées. Vous verrez que les sensors de l'échiquier répondent bien mieux de cette façon. Faites attention de ne pas appuyer trop fort sur la pièce; si vous creusez un trou dans la surface de jeu cela ne pourra pas être réparé.



L'ordinateur fait encore entendre un bip sonore et c'est à votre tour de jouer. Vous pouvez vous en rendre compte par le changement de la diode indiquant à qui c'est de jouer.

Au commencement de la partie l 'ordinateur n'analysera pas très longtemps, mais répondra immédiatement aussi longtemps que les coups joués contre lui feront partie de la théorie des ouvertures. L'ordinateur jouera alors une ligne de sa bibliothèque d'ouvertures, c'est-à-dire qu'il jouera à partir de la théorie des ouvertures qui se trouve dans sa mémoire. Vous verrez aussi que l'ordinateur a un génerateur de coups aléatoires qui lui fait jouer différentes lignes d'ouvertures contre la même ouverture que vous pouvez toujours jouer. Aussi longtemps que les coups joués font partie de la théorie des ouvertures, l'ordinateur jouera rapidement à partir de sa bibliothèque d'ouvertures, c'est-à-dire qu'il répondra immédiatement après que vous aurez rentré votre premier coup.

La capture d'une pièce: Vous pouvez effectuer une prise de la même façon qu'il vient d'être décrit ci-dessus. La seule différence est que vous devez d'abord retirer la pièce capturée (sans l'appuyer sur sa case) avant de la remplacer par la pièce qui effectue la prise.

B3) Coups spéciaux

Prise en passant: Elle s'effectue comme une prise normale avec une seule différence: après que vous avez effectué le coup, les coordonnées du pion qui a été pris sont allumées. Appuyez ce pion sur la case (les diodes s'éteignent) et retirez-le de l'échiquier.

Le roque: Déplacez d'abord le Roi de manière normale. L'ordinateur vous montrera alors automatiquement le déplacement de la Tour. Lorsque *MEPHISTO* roque il vous montre d'abord le déplacement du Roi et ensuite (comme ci-dessus) le déplacement de la Tour.

Promotion des pions: Si vous parvenez à promouvoir un pion (s'il atteint le bord opposé de l'échiquier) déplacez d'abord le pion sur la case de promotion. Ensuite vous verrez que quatre diodes situées au dessus des pièces, de la Dame au Cavalier sont allumées. *MEPHISTO* vous demande en quelle pièce vous souhaitez promouvoir le pion. Appuyez sur la touche correspondant à la pièce choisie et l'ordinateur continuera la partie avec votre nouvelle pièce.

MEPHISTO promeut un pion: Il est extrèmement difficile de programmer un ordinateur qui ne dispose que d'une faible capacité mémoire pour faire la sous promotion des pions (c'est-à-dire de promouvoir le pion en une pièce autre que la Dame). C'est la raison pour la laquelle l'ordinateur promouvra toujours ses pions en Dame. Lorsque l'ordinateur promeut un pion, il montre d'abord le déplacement du pion, et, après que vous l'avez effectué, le promeut en Dame (la diode de la Dame est allumée). Placez la nouvelle Dame sur l'échiquier et appuyez avec sur la case où se trouvait le pion auparavant. La diode 'PLAY' et la diode de l'autre camp s'allumeront alors et ce sera à vous de jouer.

B4) Echecs, échecs et mat et nuls

Si l'ordinateur vous met en échec, la diode échecs (+) s'allumera. Cela ne se produira pas si vous mettez l'ordinateur en échec. Toutefois quand un échec et mat se produit (que ce soit à vous de jouer ou à *MEPHISTO*) les 8 diodes situées sous l'échiquier clignoteront. Si la partie se termine par un nul, alors les 4 diodes de droite et les 4 diodes de gauche clignoteront alternativement. *MEPHISTO* reconnaîtra un nul lorsque le Roi est dans une position de Pat ou lorsque les deux Rois sont les seules pièces qui restent sur l'échiquier.

B5) Erreurs pendant l'entrée des coups et comment les corriger?

Si vous faites un coup illégal, un bip sonore spécial se fera entendre (un bip appelé **ERROR**) et les coordonnées de la case dont venait la pièce resteront allumées. Replacez la pièce sur sa case d'origine et vous verrez que les diodes des coordonnées s'éteindront. Vous pouvez alors effectuer un autre coup (qui devra être légal!).
Note: Si vous déplacez à nouveau la même pièce, placez la simplement sur sa nouvelle case d'arrivée correcte sans appuyer à nouveau sur la case de départ.

Pour effacer un coup: Si vous avez déja appuyé sur la case de départ avec la pièce que vous souhaitez déplacer mais pas encore sur

sa case d'arrivée, vous pouvez replacer la pièce (et appuyer à nouveau sur la case de départ) et l'ordinateur acceptera de considérer que vous n'avez pas effectué votre coup. Si toutefois vous avez déja placé la pièce sur sa case d'arrivée et que l'ordinateur a commencé à réfléchir à son propre coup, alors vous ne pouvez pas interrompre son analyse (si vous essayez, vous entendrez le bip signalant une erreur). Vous devez attendre que *MEPHISTO* vous montre le coup de sa réponse, et alors seulement entrer dans le mode mémoire (MEM). Ensuite en utilisant les informations que vous trouverez dans la section 2, vous pourrez effacer le dernier coup de l'ordinateur et ensuite le votre avant d'en jouer un nouveau.

Il peut arriver que vous **fassiez tomber une pièce** de l'échiquier et que vous la replaciez sur une mauvaise case. Plus tard dans la partie, l'ordinateur peut protester lorsque vous essayer de jouer un coup que vous croyez légal et que l'ordinateur sait ne pas l'être. La meilleure chose à faire est d'effacer le coup en question, puis d'entrer dans le mode position (POS) et de vérifier la position sur l'échiquier en utilisant les informations qui se trouvent dans la section D1. Si vous vous apercevez alors que la pièce avait été placée sur une mauvaise case, replacez la simplement sur la case correcte (**sans l'appuyer** sur la surface de l'échiquier) comme le montre l'ordinateur. Si vous tenez à jouer le coup que vous aviez prévu, vous devez d'abord retirer la pièce de sa case précédente (celle enregistrée par l'ordinateur) grâce au mode positions (POS), et ensuite la placer sur la case que vous désirez. (Cette procédure est décrite dans la section D2.)

B6) Interruption d'une partie, remise à zéro de l'ordinateur

Si vous souhaitez interrompre une partie pendant longtemps, appuyez sur la touche 'STOP'. L'ordinateur passera alors en position d'attente (mode standby) et réduira sa consommation de courant (réduction de l'usure des piles) à un minimum absolu.

Pour reprendre la partie, appuyez sur la touche 'ON' et jouez à partir de la position qui avait été atteinte sur l'échiquier avant l'interruption. Si vous n'êtes pas sûr de la position sur l'échiquier, entrez dans le mode position (POS) et vérifiez la position.

Si toutefois vous appuyez sur la touche 'RESET' (RES), l'ordinateur effacera la position de sa mémoire et retournera à la position de base de départ. Vous pouvez alors commencer à jouer une nouvelle partie. Si à n'importe quel moment dans une partie vous souhaitez repartir à zéro, appuyez simplement sur la touche 'RESET' et vous vous retrouverez dans le mode PLAY avec le trait aux Blancs.

B7) Niveaux de jeu

Comme il a déja été mentionné précédemment, votre *MEPHISTO* Europa a 50 niveaux de jeu différents. Cela signifie que l'ordinateur peut jouer une variété de parties blitz ou d'autres parties jusqu'à des situations d'analyses qui peuvent prendre des jours et des semaines, si vous de désirez. Le tableau ci-dessous vous montre les 24 premiers niveaux qui sont répertoriés d'après les cases de l'échiquier qui permettent de les activer:

Les niveaux **A1** à **A8**: Ce sont les niveaux de jeu standard avec un **temps moyen de réponse** fixé:

A1 = 2 secondes	A5 = 1 minute
A2 = 5 secondes	A6 = 2 minutes
A3 = 15 secondes	A7 = 3 minutes
A4 = 30 secondes	A8 = 6 minutes

Note: Lorsque la position sur l'échiquier est difficile l'ordinateur peut dépasser ces temps moyens de réponse de plusieurs secondes ou minutes.

Les niveaux **B1** à **B8**: Ce sont les niveaux de jeu pour les débutants dans lesquels l'ordinateur jouera généralement des coups plus faibles et fera et permettra des fautes pour simuler un joueur humain

faible. Si vous réglez l'ordinateur sur un de ces niveaux de jeu, vous ne fixez pas un temps moyen de réponse. Toutefois les niveaux de jeu diffèrent entre eux en ce sens que le niveau B1 est le plus faible et B8 le plus fort.

Si vous utilisez les niveaux de jeu **C1** à **C8** vous réglez alors la profondeur maximum d'analyse que l'ordinateur aura et pas le temps moyen de réponse.

C1 = 1 demi-coup	C5 = 5 demi-coups
C2 = 2 demi-coups	C6 = 6 demi-coups
C3 = 3 demi-coups	C7 = 7 demi-coups
C4 = 4 demi-coups	C8 = 8 demi-coups

Lorsque vous branchez l'ordinateur, il se règle de lui-même au **niveau de jeu de base "A3"**. Vous pouvez changer ce niveau de jeu à n'importe quel moment lorsque vous êtes dans le mode PLAY et que l'ordinateur n'est pas en train de réfléchir à son prochain coup.

Les cases A1 à C8 représentent donc les 24 premiers niveaux de jeu. Pour sélectionner réellement un niveau de jeu, appuyez d'abord sur la touche 'LEV' et ensuite sur la case du niveau que vous souhaitez sélectionner. Notez que lorsque vous appuyez sur la touche 'LEV' des diodes s'alllumeront pour montrer le niveau qui est en cours à ce moment là. Quand vous avez appuyé sur la case pour changer le niveau de jeu, vous devez confirmer votre choix en appuyant sur la touche 'ENT'. Le niveau est maintenant fixé et demeure fixé même si vous appuyez sur la touche 'RES' pour commencer une nouvelle partie. L'ordinateur effacera ce niveau de jeu seulement si vous éteignez complètement l'ordinateur.

Vous pouvez obtenir l'accès à 24 niveaux de jeu supplémentaires au moyen de la touche 'LEV' et en appuyant sur la case choisie non une seule fois mais deux. Cela a pour effet de désactiver le "cerveau permanent": le "cerveau permanent" est ce à quoi on se réfère quand votre adversaire réfléchit en permanence à sa rèponse même quand c'est à vous de jouer. Cela a pour effet que *MEPHISTO*

joue rapidement sa réponse, alors que vous auriez cru que la position difficile sur l'échiquier allait l'obliger à réfléchir plus longtemps. L'ordinateur peut (ayant utilisé votre temps pour réfléchir) jouer un très fort coup en réponse.
Lorsque vous appuyez deux fois sur une case vous réglez un niveau qui interdit à *MEPHISTO* d'utiliser votre temps de réflexion pour ses propres coups. Ceci évidemment limite la force de jeu de l'ordinateur. L'ordinateur peut alors analyser seulement les coups sur son propre temps. Cela veut dire que vous avez pratiquement deux niveaux de jeu alloués à chaque case de A1 à C8. La différence entre les niveaux de jeu se manifeste dans la force de jeu de l 'ordinateur.
Note: N'enlevez pas s'il vous plait la fonction du "cerveau permanent" quand vous utilisez le mode TUTOR (instructeur), car cela pourrait affecter le travail du programme TUTOR.

Les deux niveaux de jeu qui restent sur les 50 mentionnés sont alloués aux cases **D1** et **E1**. **D1** est ce qu'on appelle le niveau **Echecs par correspondance** (ou niveau analyse).
Lorsque l'ordinateur est réglé à ce niveau, il analysera le prochain coup jusqu'à ce que vous l'interrompiez en appuyant sur la touche 'ENT'. L'ordinateur jouera alors le meilleur coup trouvé jusque là.

La case E1 donne accès au niveau problème d'échecs utilisé pour résoudre les mats en X coups. Pour plus d'informations concernant le niveau problème consultez la section D4.
Il n'est pas utile et par conséquent pas possible d'éteindre le "cerveau permanent" lorsque vous utilisez les niveaux des cases D1 et E1.

Une caractéristique spéciale supplémentaire est associée à la case H1, pour **éteindre le "bip sonore" et pour le rallumer**. Normalement le "bip sonore" est en fonction. Si toutefois vous appuyez sur la touche 'LEV' et ensuite sur la case H1 puis sur la touche 'ENT', le signal sonore est éteint. Si vous souhaitez remettre le signal sonore, appuyez sur la même séquence de touches et cases ('LEV', H1 + 'ENT').

A ce stade du mode d'emploi nous vous rappelons que la case **G1 tourne l'échiquier.** Référez vous à la section B1 pour avoir plus d'informations.

C) Le mode INFO

C1) Comment obtenir les analyses et la profondeur d'analyse?

Il n'est évidemment pas possible de voir ce qu'un adversaire humain pense quand vous jouez ou analysez une partie avec lui. Par contre c'est possible avec *MEPHISTO*! En appuyant sur la touche 'INFO' vous obtiendrez deux sortes d'informations concernant ce à quoi l'ordinateur est en train de penser. Si vous appuyez une fois sur la touche 'INFO', alors l'ordinateur vous montrera les coordonnées (alternativement) du coup qu'il considère. En appuyant sur la touche 'INFO' une seconde fois, vous pourrez voir la profondeur d'analyse au moyen des diodes qui sont allumées. La profondeur d'analyse est l'étendue de la recherche à laquelle l'ordinateur a été capable de se livrer dans une position de l'échiquier. La profondeur d'analyse est mesurée en demi-coups. (Un demi-coup est un coup pour les Blancs ou pour les Noirs, deux demi-coups égalent un coup complet.) *MEPHISTO* montre une profondeur de huit demi-coups sur le côté gauche de l'échiquier et s'il dépasse cette profondeur, il montre neuf demi-coups et plus en utilisant les diodes situées à la base de l'échiquier en allant vers la droite (de A1 à H1).

Lorsqu'il est réglé à un niveau de jeu normal, l'ordinateur montrera en moyenne quatre à six demi-coups de profondeur d'analyse à l'avance. Dans les situations simples, et tout spécialement dans des situations de fins de parties, l'ordinateur peut descendre jusqu'à 12 demi-coups. Si vous mettez un niveau de jeu plus élevé (de façon à donner à l'ordinateur plus de temps pour analyser) vous pouvez voir combien la profondeur d'analyse augmente et comment l'ordinateur considère les différents coups qu'il pourrait jouer. En appuyant à nouveau sur la touche 'INFO' après avoir obtenu la phase de profondeur d'analyse, vous retournez à la phase d'analyse.

C2) Interruption de la phase d'analyse

Si vous souhaitez quitter le mode INFO et retourner au mode PLAY, appuyez sur la touche 'PLAY'. Vous pouvez forcer l'ordinateur à interrompre ses analyses et à jouer le meilleur coup trouvé jusque là en appuyant sur la touche 'ENT'.
Si vous restez dans le mode INFO pendant que l'ordinateur est en train d'analyser, vous verrez que l'ordinateur sortira de ce mode lorsqu'il aura trouvé son prochain coup. La diode s'éteint. Si, durant le prochain coup de *MEPHISTO* vous souhaitez regarder la réflexion de l'ordinateur une fois de plus vous devez utiliser à nouveau la touche 'INFO'.

C3) Conseils pour le coup à jouer

Vous pouvez aussi utiliser le mode INFO quand c'est à vous de jouer. Si vous appuyez sur la touche 'INFO' quand c'est à vous de jouer un coup *MEPHISTO* vous montrera le coup qu'il considère le meilleur pour vous. L'ordinateur montre alternativement les coordonnées du coup à l'aide des diodes. Que vous jouiez le coup qui vous a été suggéré ou un autre, la diode INFO s'éteint et l'ordinateur passe à sa phase d'analyse.

D) Le mode position (POS)

Pour accéder à ce mode, appuyez sur la touche 'POS' pendant que vous êtes dans le mode PLAY. La diode PLAY s'éteint alors et la diode de POS s'allume. Rappelez-vous s'il vous plait qu'il ne faut pas appuyer sur la touche 'POS' pendant que l'ordinateur analyse.

D1) Comment vérifier la position sur l'échiquier?

L'exemple le plus simple est de vérifier la position de base sur l'échiquier. Appuyez d'abord sur la touche 'RES' pour retrouver la position de départ et ensuite appuyez sur la touche 'POS'. Ensuite commencez à demander à l'ordinateur la position des pièces en utilisant par exemple la touche ♔ . La diode située près de la touche 'TUTOR' s'allume et les coordonnées de la case E1 également. Cela signifie que le Roi blanc se trouve sur la case E1. Appuyez à nouveau sur la touche du Roi et les coordonnées de la case E8 s'allumeront. Cela signifie que le Roi noir se trouve sur cette case. Si vous appuyez sur la touche une troisième fois, la diode 'TUTOR' sera encore allumée mais aucune diode de coordonnées ne le sera. Cela signifie qu'il n'y a pas d'autre Roi sur l'échiquier. (Si vous appuyez sur la touche une quatrième fois, alors l'ordinateur vous montrera à nouveau où se trouve le Roi blanc.)

De la même manière vous pouvez vérifier la position de toutes les autres pièces qui se trouvent sur l'échiquier. Après que vous avez sélectionné la pièce, l'ordinateur vous montre d'abord les pièces blanches (les diodes restent allumées en permanence) et ensuite la localisation des pièces noires (les diodes clignotent). Si vous avez plus d'une pièce d'un certain type sur l'échiquier (par exemple deux Dames) alors l'ordinateur commencera depuis le bas de l'échiquier et ensuite montrera la suivante plus près du haut de l'échiquier. Par exemple l'ordinateur montrera d'abord les pions blancs sur la seconde rangée et ensuite sur la troisième rangée et ainsi de suite jusqu'à la septième rangée. Les pions noirs sont montrés de la même façon de la seconde à la septième rangée (donc à l'envers). Vous devez appuyer à plusieurs reprises sur la touche du pion jusqu'à ce

que l'ordinateur vous montre qu'il n'y a plus de pion supplémentaire sur l'échiquier (les diodes des coordonnées ne s'allument plus). L'ordre dans lequel vous vérifiez la position sur l'échiquier n'est pas important. Vous pouvez commencer par vérifier la position des Tours ou des pions comme vous voulez. N'oubliez jamais que l'ordinateur montrera toujours les pièces blanches d'abord et les pièces noires ensuite.

Note importante: Pendant que vous vérifiez la position sur l'échiquier n'appuyez pas une pièce sur sa case! Cela retirerait la pièce de la mémoire de l'ordinateur (voir section D2). Si vous souhaitez déplacer une pièce d'une case à une autre dans le but de corriger une faute que vous avez faite (voir section B5) alors vous devez le faire avec beaucoup de précautions.

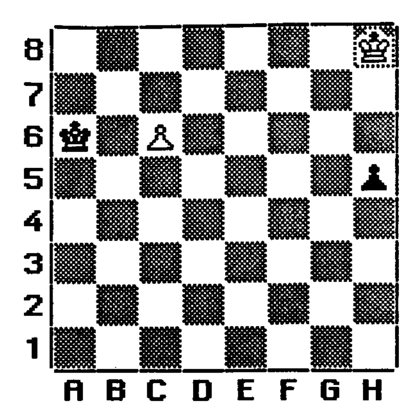
D2) Comment changer la position sur l'échiquier?

Comme il est dit ci-dessus, la chose la plus simple à faire est de retirer une pièce d'une position: entrez dans le mode POS, appuyez la pièce sur sa case et ensuite retirez-la de l'échiquier. Ainsi, si vous souhaitez retirer une pièce pendant une partie vous devez d'abord entrer dans le mode POS, puis retirer la pièce après l'avoir d'abord appuyée sur sa case et ensuite appuyer sur la touche 'PLAY'. La partie peut alors continuer sans la pièce que vous venez juste de retirer.

Si vous souhaitez placer un pion sur une autre case alors vous devez d'abord le retirer de la case où il se trouvait (comme il vient d'être dit plus haut) et ensuite le placer sur sa nouvelle case (en l'appuyant sur celle-ci). Les diodes des coordonnées de la case où la pièce est maintenant placée devraient être allumées. Il est important que vous soyez sûr que la diode de la couleur correcte de la pièce que vous avez déplacée est allumée avant que vous déplaciez la pièce, par exemple si vous souhaitez déplacer le Roi noir bien que ce soit aux Blancs de jouer et que vous soyez dans le mode PLAY, appuyez d'abord sur la touche 'POS' puis sur la touche 'S/W' (= touche de la couleur). Vous pouvez alors retirer le Roi noir (appuyez dessus d'abord) et placez-le sur sa nouvelle case. Après cela apuyez à nouveau sur la touche 'S/W' (autrement les Noirs joueraient le prochain coup) suivi par 'PLAY' et vous pouvez continuer la partie. Si vous souhaitez que ce soit l'ordinateur qui joue le prochain coup, appuyez alors sur la touche 'ENT'. Quand vous déplacez une pièce blanche alors que c'est aux Blancs de jouer, vous n'avez pas besoin d'appuyer sur la touche 'S/W'.
Si vous souhaitez introduire une nouvelle pièce dans la partie, la méthode est pratiquement la même. Supposons (pendant une partie) que vous souhaitiez introduire une nouvelle Dame noire sur la case D4 bien que ce soit aux Blancs de jouer. Appuyez d'abord sur 'POS' puis sur 'S/W' (pour changer dans la couleur de la pièce que vous êtes en train d'introduire), puis appuyez sur la touche ♕ la diode ♕ (= INFO) clignote. Les coordonnées de la Dame blanche (si vous en avez encore une) sont montrées sur l'échiquier-ignorez cela, et appuyez la nouvelle Dame sur la case D4. Les coordonnées clignotent et après avoir à nouveau changé la couleur en utilisant la touche 'S/W' et en appuyant sur 'PLAY', vous pouvez retourner à l'état normal de la partie avec les Blancs au trait.
Vous pouvez bien sûr introduire, retirer, ou déplacer n'importe quel nombre de pièces de la même manière. Si vous introduisez deux ou plus des mêmes pièces, vous n'avez pas besoin de sélectionner la pièce à chaque fois. Si toutefois vous tentez d'introduire deux Rois de la même couleur (ou si vous essayer de retirer l'un des Rois qui se trouve là légalement) alors *MEPHISTO* refusera de retourner dans le mode PLAY et fera entendre le bip sonore signalant l'erreur car vous avez essayé de violer les règles du jeu d'échecs.

D3) Comment entrer de nouvelles positions?

Si vous souhaitez commencer une partie par exemple à partir d'une position connue, ou laisser l'ordinateur analyser la position, ou lui donner un problème d'Echecs à résoudre, alors le système au moyen duquel vous pouvez le faire est similaire à l'introduction de nouvelles pièces. Commencez par apuyer sur la touche 'POS' et ensuite sur la touche 'ENT'. Cela provoque l'effacement de toutes les pièces de la mémoire. Après cela vous pouvez commencer à introduire les pièces.
Important: Quand vous introduisez des pièces, assurez-vous que la couleur de la diode pour la pièce que vous entrez est la bonne, c'est-à-dire que la diode des Noirs doit être allumée quand vous introduisez les pièces noires.



L'exemple ci-dessus a été pris dans la littérature échiquéenne. C'est une étude que l'on doit à Richard Réti. L'objectif des Blancs est de sauver la partie en faisant nul ce qui, quand on regarde l'échiquier, semble impossible. Si vous donnez à l'ordinateur une position à résoudre, nous vous recommandons de sélectionner un haut niveau de jeu, par exemple A6.
Les lignes qui suivent montrent la procédure à suivre pour mettre la position montrée ci-dessus dans l'ordinateur. Nous allons commencer par les pièces blanches:

- 'POS' et 'ENT' (vide l'échiquier)
- Touche 'S/W' (qu'on ne pressera que si la diode des Noirs est allumée)
- pour le Roi ● Appuyer le Roi blanc sur la case H8
- pour le pion ● Appuyez le pion blanc sur la case C6
- Touche 'S/W'
- ♔ pour le Roi ● Appuyez le Roi noir sur la case A6
- ♙ pour le pion ● Appuyez le pion noir sur la case H5
- 'S/W', 'PLAY' et 'ENT'

Vous verrez que la diode des Blancs va commencer à clignoter, c'est-à-dire que l'ordinateur réfléchit à son prochain coup.

Note importante: Pendant que vous entrez ou que vous modifiez une position sur l'échiquier, vous devez vous assurer que vous ne contrevenez pas aux règles du jeu d'Echecs. Par exemple vous ne pouvez avoir qu'un Roi de chaque couleur.
Si vous ne respectez pas cette règle, alors votre ordinateur peut se mettre à faire des choses "étranges". La seule manière de corriger cela est d'éteindre l'ordinateur et d'appuyer sur la touche 'ACL' (voir section G). A ce moment là seulement vous pourrez continuer à jouer des parties normales avec l'ordinateur.

D4) Problèmes d'Echecs

Entrez d'abord la position comme il est expliqué dans la section D3. Souvenez-vous s'il vous plait combien il est important que vous vous rappeliez à qui est le trait. Si vous oubliez d'utiliser la touche 'OS/W' pour changer en la couleur correcte, alors l'ordinateur va chercher des coups pour la mauvaise couleur et ne trouvera bien sûr pas de solution.

Comme il a été mentionné précédemment, le niveau problèmes d'Echecs est sélectionné au moyen de la case 'E1' et ensuite 'ENT'. Cela met en route le niveau problèmes d'Echecs. Appuyez sur la touche 'ENT' une seconde fois et *MEPHISTO* commencera automatiquement à chercher une solution au problème qui se trouve sur l'échiquier dans le plus petit nombre de coups possible, en utilisant la couleur dont la diode est allumée sur l'échiquier (Noir ou Blanc). Cela signifie que l'ordinateur va commencer à chercher un mat en un coup comme solution et s'il n'en trouve pas, continuera à chercher un mat en deux coups et ainsi de suite jusqu'à un maximum de six coups. Il est possible de diriger la profondeur d'analyse comme il a été décrit précédemment, bien qu'il soit important de savoir que les diodes ne montrent plus la profondeur en demi-coups mais en coups complets (deux demi-coups). Souvenez-vous s'il vous plait que l'ordinateur cherchera une solution qu'il estime être la meilleure. Cela peut signifier que dans certains cas *MEPHISTO* préfèrera un échec et mat plus compliqué nécessitant un petit nombre de coups, à un échec et mat plus simple en davantage de coups. Ainsi si (par exemple) *MEPHISTO* trouve une solution en deux coups plutôt qu'en trois, cela ne veut pas dire que l'ordinateur est cassé ou que le problème n'était pas correct.

E) Le mode mémoire (MEM)

Vous pouvez activer ce mode seulement si vous êtes dans le mode PLAY et si l'ordinateur n'est pas en train d'analyser. Pour quitter ce mode et pour retourner dans le mode PLAY, faites ce qui a été décrit précédemment pour le mode PLAY, appuyez sur la touche 'PLAY'.
Note: Dans le mode MEM il n'est pas possible d'utiliser la touche 'S/W' c'est-à-dire qu'entrer des coups ou des séquences de coups ou effacer des coups ne peut être fait que de manière normale c'est-à-dire dans la séquence normale. Cela signifie bien sûr qu'il n'est pas possible de continuer une partie avec les Blancs si le dernier coup était un coup blanc.

E1) Comment entrer une séquence de coups?

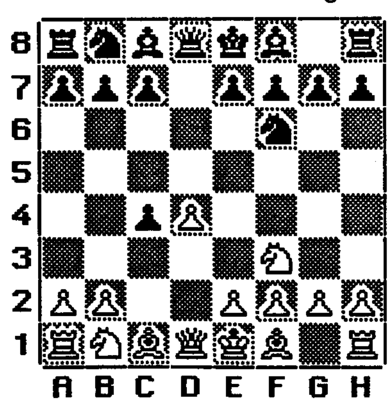
Vous pouvez entrer une séquence de coups soit à partir de la position de départ de la partie soit à partir de n'importe quelle position particulière que vous désirez. Une utilisation de cette caractéristique est d'entrer une ligne d'ouverture que *MEPHISTO* n'aurait pas nécessairement jouée, seulement pour continuer une partie à partir de la position que vous avez construite. Pour activer ce mode, appuyez sur la touche 'MEM' (la diode MEM s'allume) et effectuez simplement les coups sur l 'échiquier normalement. Pour vérifier que les coups que vous avez entrés sont enregistrés, les coordonnées des cases respectives clignotent et la diode 'S/W' (pour Noir ou Blanc) est allumée pour montrer qui a le trait. L'ordinateur vérifiera aussi que vous n'entrez seulement que des coups légaux et protestera si vous tentez d'enfreindre les règles du jeu d'Echecs.

De cette manière il est simple d'analyser les parties des autres joueurs en vous servant de l'ordinateur. Appuyez d'abord sur la touche 'RESET' pour obtenir la position de départ initiale, puis sur la touche 'MEM' et enfin jouez la partie. Lorsque vous atteignez la position critique vous pouvez appuyer sur la touche 'PLAY' et continuer ensuite à chercher des variantes intéressantes et comment continuer la partie en utilisant l'ordinateur.

En utilisant le mode MEM l'ordinateur peut aussi être utilisé comme arbitre pour des parties entre deux joueurs humains. Après avoir appuyé sur la touche 'RESET', appuyez sur la touche 'MEM' et ensuite jouez la partie sur l'échiquier de l'ordinateur avec votre partenaire. *MEPHISTO* vérifiera alors qu'aucun coup illégal n'est joué. Si un joueur souhaite obtenir la suggestion d'un coup ou un conseil de l'ordinateur, il peut retourner dans le mode PLAY et effectuer alors le prochain coup qui lui a été montré par l'ordinateur (appuyez sur la touche 'ENTER'). N'oubliez pas de revenir dans le mode MEM après avoir effectué le coup et avant de continuer la partie.

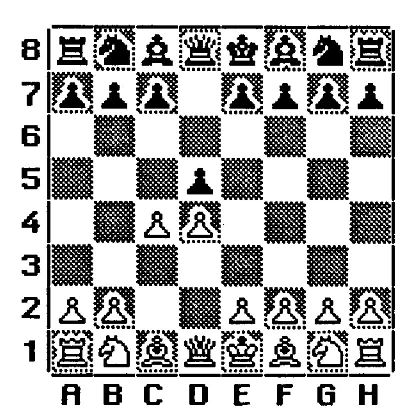
E2) Retour en arrière

Vous pouvez faire un retour en arrière à partir de n'importe quelle position pendant une partie. En utilisant le mode MEM vous pouvez faire un retour en arrière de n'importe quel nombre de coups dans une partie (jusqu'au début de la partie si vous voulez). Appuyez sur la touche 'MEM' deux fois pour faire un retour en arrière du premier coup et appuyez à nouveau sur la touche 'MEM' pour faire un retour en arrière de chaque coup supplémentaire.
Quand vous effectuez un retour en arrière, vous devez faire attention de ne pas vous tromper car les coups sont à l'envers et de ce fait sont parfois facilement effectués de manière incorrecte. L'ordinateur montrera d'abord les coordonnées de la case à partir de laquelle la pièce doit être déplacée et ensuite les coordonnées de la case dont elle vient. Regardons l'exemple suivant:



La position du diagramme est obtenue après avoir joué les coups suivants: **1. d2 – d4 d7 – d5 2. c2 – c4 d5 – c4 3. Cgl – f3 Cg8 – f6 (C = un Cavalier).**
Admettons que vous souhaitiez maintenant faire un retour en arrière de ces coups. Appuyez deux fois sur la touche 'MEM' pour commencer. L'ordinateur montrera d'abord la case F6. Appuyez le Cavalier sur cette case et l'ordinateur montrera alors la case G8. Déplacez le Cavalier en G8 et appuyez-le à nouveau sur cette case. Si vous souhaitez faire le retour en arrière sur plusieurs coups, alors tout ce que vous avez à faire est de continuer à appuyer sur la touche 'MEM' et replacer les pièces comme le montre l'ordinateur.

Effectuant un retour en arrière et ayant rejoué le troisième coup pour les Blancs, vous vous souviendrez ou verrez que le prochain coup que vous souhaitez refaire vers l'arrière est une prise par les Noirs. L'ordinateur vous montrera à nouveau d'abord le coup à effectuer vers l'arrière en indiquant la case C4 et ensuite la case D5. Lorsue vous avez replacé le pion noir, comme l'indique l'ordinateur, les coordonnées de la case seront allumées. En même temps la diode pour Blanc et celle marquée PLAY (♙) seront allumées (clignotantes). *MEPHISTO* vous rappelle qu'un pion blanc se trouvait à l'origine sur la case C4. Quand vous replacez ce pion sur l'échiquier et l'appuyez sur sa case, les diodes précédemment mentionnées s'éteindront.



De la même façon, si vous faites un retour en arrière d'une prise en passant, alors les coordonnées de la case sur laquelle le pion capturé se trouvait à l'origine sera allumée. Placez le pion capturé à nouveau sur sa case, appuyez le et la diode s'éteindra.
Quand l'ordinateur vous montre comment **faire un retour en arrière d'un roque,** il vous montre d'abord le déplacement du Roi et ensuite celui de la Tour.

Lorsque vous effectuez un **retour en arrière d'un coup où le pion** a été promu, après que vous avez fait d'abord le coup la diode PLAY (♙) et celle de la couleur du pion clignoteront. L'ordinateur vous rappelle que la pièce dont vous effectuez le retour en arrière était à l'origine un pion. Si le coup de promotion était en même temps une prise, alors après que vous avez joué le coup en arrière, les diodes des coordonnées et celles de la couleur et de la pièce clignoteront pour vous rappeler de replacer la pièce capturée. Cela est facile à comprendre lorsqu'on le voit, mais semble difficile lorsque c'est décrit.

Vous pouvez effectuer un retour en arrière sur un maximum de 10 demi-coups (c'est-à-dire 5 coups pour les Blancs et 5 coups pour les Noirs) pendant une partie. Si vous continuez à utiliser la touche 'MEM' pour essayer de pousser plus loin le retour en arrière, l'ordinateur réagira en faisant entendre le bip sonore signalant une erreur. Quand vous êtes dans le mode MEM, une séquence de coups que vous avez entrés peut toutefois être rejouée vers l'arrière bien au delà de la limite des 10 demi-coups.

F) Le mode instructeur (TUTOR)

Vous pouvez activer ce mode à n'importe quel moment durant une partie en appuyant sur la touche 'HELP'. La seule exception est lorsque l'ordinateur est en train de réfléchir. Quand vous avez appuyé sur la touche 'HELP' la diode TUTOR reste allumée en permanence. Si vous souhaitez sortir du mode TUTOR appuyez simplement à nouveau sur la touche 'HELP' une fois de plus: la diode sera également éteinte. Le mode TUTOR ne vous donne pas seulement les avantages de la fonction HELP, mais vous donne aussi accès à 64 positions d'entrainement préprogrammées qui sont stockées dans l'ordinateur et sélectionnables via les cases de l'échiquier. Pour utiliser les 64 exercises vous devez acheter le livre "l'académie des Echecs" de *MEPHISTO*. Demandez à la boutique qui vous a vendu l'appareil des informations supplémentaires si vous voulez acheter le livre "académie des Echecs" *MEPHISTO*.

F1) Accès aux positions d'entraînement

Comme il a déja été dit, chaque case de l'échiquier (c'est-à-dire les 64) vous donne accès à une position à analyser. Chaque position est appelée par la case par laquelle vous la sélectionnez, c'est-à-dire les cases A1 à H8. Si par exemple vous souhaitez résoudre ou vous entraîner sur la position stockée dans la case F5, appuyez d'abord sur la touche **'BOOK', puis sur la case F5 et enfin sur la case 'ENT'**. Les diodes PLAY et TUTOR et celle de la couleur qui a le trait seront allumées et vous pourrez commencer immédiatement à jouer avec la couleur qui a le trait, à partir de la position stockée. Si vous jouez un coup incorrect (par là nous voulons dire un coup qui ne résoudra pas le problème) alors l'ordinateur n'acceptera pas ce coup, mais fera entendre le bip sonore d'erreur. Si vous avez trouvé le coup correct, alors *MEPHISTO* jouera l'autre couleur comme dans une partie normale. Si la continuation de la partie commence à rendre une solution impossible après le deuxième ou le troisième coup, l'ordinateur acceptera les coups, mais réagira généralement comme il est décrit dans la section F2b), ce qui doit être considéré comme un **avertissement**. Quand vous sélectionnez les positions pratiques

stockées dans le *MEPHISTO*, la fonction HELP est automatiquement allumée.
Si vous ne parvenez pas à trouver la solution et souhaitez que l'ordinateur vous aide, vous pouvez appuyer sur la touche 'ENT'. L'ordinateur vous montrera le premier coup de la solution et vous pourrez réfléchir à la suite de la partie.

F2) La fonction aide (HELP)

En utilisant cette fonction unique l'ordinateur peut vous aider de deux manières pendant une partie. Notez s'il vous plait que ce ne sera pas nécéssairement le cas après chaque coup; cela dépend de la situation et de sa complexité sur l'échiquier.

a) Quand *MEPHISTO* joue un coup qui comporte des menaces il montre (en faisant clignoter alternativement les diodes des cases de départ et d'arrivée du coup) quel coup il envisage de jouer ensuite. Il fera aussi entendre un bip sonore et fera clignoter la diode INFO. Le coup qui est montré par l'ordinateur peut être un coup dont vous verrez immédiatement les conséquences car c'est un échec et mat ou la prise d'une pièce. Toutefois le coup peut sembler tout à fait sans danger. Soyez tout de même sur vos gardes çar l'ordinateur peut probablement avoir analysé une combinaison de coups qui auront des conséquences dramatiques pour vous après le second ou le troisième coup. L'ordinateur ne vous montrera que le premier coup qu'il jouera dans la séquence, mais ne sous-estimez pas l'ordinateur. Dans certaines situations l'ordinateur réagira de la même manière s'il pense qu'il joue un coup stratégiquement vital. Les coups par conséquent ne sont pas toujours immédiatement dramatiques.

b) Si vous effectuez un coup que l'ordinateur estime n'être pas très bon et réagit en conséquence via la fonction HELP, alors cela peut signifier que l'ordinateur soit considère que le coup est mauvais, soit cela peut signifier que l'ordinateur aimerait vous montrer une réponse possible. Comme il est décrit ci-dessus, l'ordinateur proteste contre votre coup (allumant les diodes INFO et TUTOR) et fait entendre le bip sonore d'erreur au lieu du bip normal. L'ordinateur

montre ainsi qu'il ne pense pas beaucoup de bien de votre coup. Si toutefois vous êtes d'avis que votre coup est tout de même bon, par exemple le sacrifice correct d'une pièce, vous pouvez encore effectuer le coup, bien que l'ordinateur continuera à protester car il n'est pas sûr que vous êtes conscient des conséquences directes de votre coup. Pour nous résumer, la fonction doit être considérée comme une alarme qui sera utilisée quand l'ordinateur pensera que vous pourriez n'avoir pas vu quelque chose.

Pour les coups indiqués comme dans la section a) vous avez seulement besoin d'enregistrer l'information montée par l'ordinateur et pouvez répondre avec votre coup. Pour les coups qui sont décrits dans la section b), vous devez d'abord réagir avant de jouer votre coup. Si vous persistez à jouer le coup que vous aviez prévu, appuyez sur la touche 'PLAY' et la partie continuera. Si toutefois vous avez décidé que l'ordinateur avait probablement raison, vous pouvez simplement effacer votre coup (appuyez la pièce sur sa case d'arrivée et ensuite sur sa case de départ). Ensuite jouez un autre coup. Dans une situation comme celle-la (lorsque vous êtes dans le mode de PLAY normal) vous pouvez utiliser la touche 'INFO' pour obtenir le conseil d'un coup de la part de l'ordinateur.
Note technique: La fonction HELP est basée sur un système d'évaluation interne de la position qui se trouve dans l'ordinateur. Cela signifie que cette caractéristique ne peut pas être utilisée quand l'ordinateur n'a pas d'évaluation de la position; par exemple si le dernier coup était encore joué à partir de la bibliothèque d'ouvertures ou si on vient juste de faire un retour en arrière ou si on vient juste d'entrer la position ou si vous avez joué votre coup très vite et pas permis ainsi à l'ordinateur d'analyser la position convenablement. Souvenez-vous s'il vous plait que cette fonction HELP est quelque chose de complètement nouveau et d'unique dans le monde des ordinateurs d'Echecs. Rappelez-vous également s'il vous plait que nous vous avons offert cette caractéristique dans un ordinateur d'Echecs au prix remarquablement bas. Ces deux raisons combinées signifient que cette fonction ne peut pas maitriser toutes les positions et opérer de manière absolument parfaite dans les millions de possibilités diférentes qui peuvent se rencontrer sur l'échiquier. Bien que la fonction puisse sembler faillir ou opérer de manière insuffisante à votre avis dans certaines situations, nous sommes sûrs que cette caractéristique vous sera dans l'ensemble utile.

G) Caractéristiques techniques

Microprocesseur:	6301 Y
Vitesse:	8 megahertz
Mémoire du programme:	16 KByte ROM (mémoire morte)
Mémoire d'utilisation:	256 Byte RAM (mémoire vive)
Diodes:	24
Touches de fonctions:	18
Consommation électrique:	Approximativement 100 heures de vie pour 4 piles alkalines d'1,5 V (AM3)
Dimensions:	Approximativement 29 x 23 x 2,7 cm
Poids:	Approximativement 1 kg (sans les piles)

Touche ACL:
S'il y a une brutale variation de tension électrique (par exemple pendant un orage) ou si l'ordinateur subit un choc, ou si les piles deviennent faibles, l'ordinateur peut refuser de continuer la partie et ne réagira plus aux indications du clavier. Si cela vous arrive appuyez sur la touche 'STOP' ou retirez le cordon du transformateur ou retirez les piles pendant quelques instants. Peu après, remettez l'ordinateur en marche et utilisez un instrument approprié pour appuyer sur la touche 'ACL' pendant une ou deux secondes (cette touche, en fait un trou, se trouve sous l'appareil). En procédant ainsi, vous remettrez l'ordinateur à zéro, ainsi que sa mémoire et ses registres internes. Cela vous donnera la possibilité d'utiliser l'ordinateur à nouveau normalement.

H) Sommaire

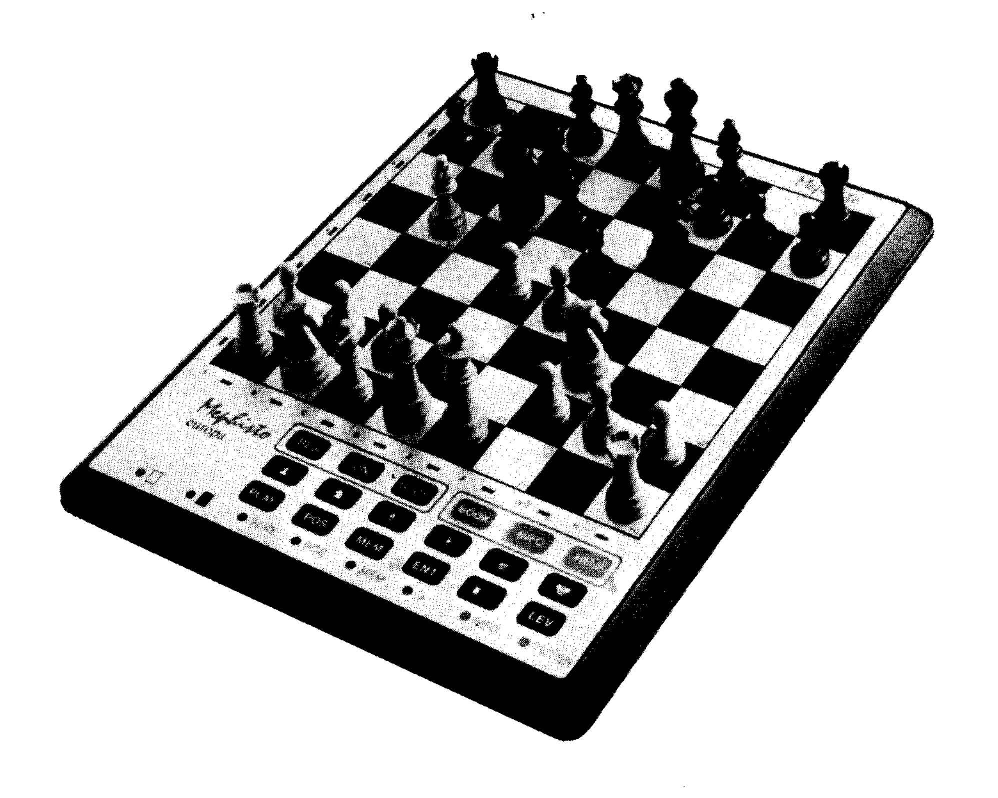
Fonction	Touche(s)	Commentaires
1. PLAY mode:		
Nouvelle partie	RESET	Efface la mémoire et toutes les informations excepté le niveau de jeu
Interruption d'une partie	STOP	Toutes les données demeurent stockées
Reprise de la partie	ON	Continuation de la partie à partir de la dernière position
Sélection du niveau de jeu et de la force de jeu	LEV, CASE, ENT	48 niveaux via les cases A1-C8. En appuyant deux fois sur la case altération du niveau de jeu
Niveau Echecs par correspondance	LEV, D1 ENT	L'ordinateur analyse jusqu'à ce qu'on l'interrompe (ENT)
Problémes d'Echecs	LEV, E1, ENT	L'ordinateur cherchera la solution de l'échec et mat le plus court
Retourner l'échiquier	LEV, G1, ENT	Si on appuie sur la touche G1 au début d'une partie, l'ordinateur tournera automatiquement l'échiquier
Couper le bip sonore	LEV, H1 ENT	Pouer le rétablir, utilisez la même séquence
L'ordinateur effectue le prochain coup	ENT	(lorsque c'est au tour du joueur)

Fonction	Touche(s)	Commentaires
Interruption de l'analyse de l'ordinateur	ENT	(quand c'est au tour de l'ordinateur de jouer)
2. Mode INFO:	Appuyez sur la touche 'INFO'	
Analyse des coups	INFO	(quand l'ordinateur a le trait)
Analyse de la profondeur de recherche	2xINFO	(quand c'est à l'ordinateur de jouer) le nombre de demi-coups analysés est montré
Conseil de coup	INFO	(quand c'est le joueur qui a le trait)
3) Mode POS:	Appuyez sur la touche 'POS'	
Vérification de la position	Touche des pièces	Les pièces blanches sont montrées. Les pièces noires sont montrées (clignotantes)
Retirer des pièces	......	Appuyez la pièce sur l'échiquier et retirez la.
Déplacer une pièce	touche de couleur si nécessaire	Appuyez sur la case où se trouvait la pièce puis sur sa nouvelle case
Introduire une pièce	touche de couleur si nécessaire, touche des pièces	Placez la pièce à sa place sur l'échiquier

Fonction	Touche(s)	Commentaires
Vider l'échiquier	POS, ENT	Avant d'entrer une position pour l'analyse ou la solution d'un échec et mat
Retour à la partie	PLAY	Notez qui a le trait (la touche de la couleur est nécessaire)
<u>4. Mode MEM:</u>	Appuyez sur la touche 'MEM'	
Entrer une séquence de coups	MEM	Effectuer les coups
Retour en Arrière	2xMEM	Max. 10 demi-coups: appuyez sur MEM à chaque fois pour reculer d'un demi-coup
Retour à la partie	PLAY	
<u>5. Mode TUTOR:</u>	Appuyez sur la touche 'HELP'	
Sélectionne les positions d' entraînement	BOOK, case, ENT	chaque exercice est accessible via les cases de l'échiquier

Quand l'ordinateur fait entendre le bip sonore d'erreur + allume la diode INFO:

S'en tenir au coup joué	PLAY	L'ordinateur continue la partie
Effacer le coup	......	Effectuez un retour arrière du coup
Conseil d'un coup	INFO	Possible avant un nouveau coup
Quitter le mode TUTOR	HELP	




HEGENER
+GLASER
AKTIENGESELLSCHAFT
MÜNCHEN. W.-GERMANY